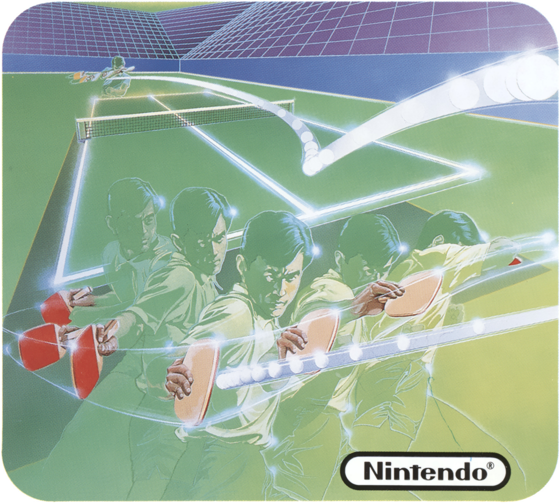
ファミリーコンピュータ™ディスクシステム

スマッシュピンポン™

FMC-PPN



Nintendo®

このたびは任天堂〝ファミリーコンピュータ™ディスクシステム・スマッシュピンポン(FMC-PPN)〟をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。わからないこと等が起こった時、きっとお役に立ちます。

スマッシュピンポン取扱説明書

目　次

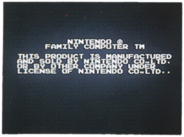
ページ

1 ディスクカードのセット……4
2 ゲーム画面の見方……5
3 コントローラー各部の名称と働き……5
4 ゲームの選択……6
5 ゲームの遊び方……7
6 ディスクカード取扱い注意事項……12

1 ディスクカードのセット

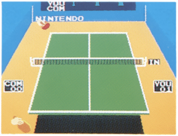
●ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し、本体のパワーをONにするとマリオとルイージが追いかけっこをする画面が出ます。出ない場合は、もう一度接続を確認してください。

●ディスクカードの〝スマッシュピンポン〟のラベル面を上にして、ディスクドライブにセットし、〝NOW LOADING…〟という画面が出た後しばらくすると、下のような画面が出ます。



ディスクドライブ作動中画面

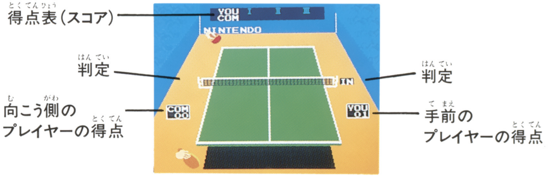
タイトル画面（セレクト画面）



デモ画面

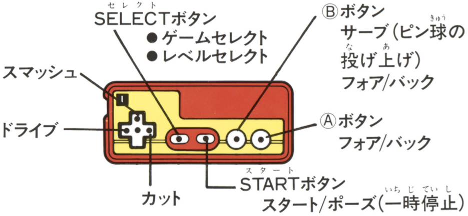
タイトル画面またはデモ画面が出れば、ディスクカードのセットは完了です。出ない場合はもう一度セットしなおしてください。

2 ゲーム画面の見方



3 コントローラー各部の名称と働き

■ 1人ゲームの時、Ⅰコントローラーを使用します。
■ 2人ゲームの時、Ⅰ、Ⅱコントローラーを使用します。



■ ✚ボタン:サーブの時のラケットの左右移動。(レシーブの時には自動的に移動します。)

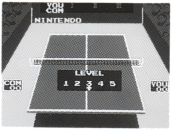
4 ゲームの選択

● **ゲームセレクト**：ゲームの選択はタイトル画面（セレクト画面）で行います。デモ画面が出ている場合は、SELECTボタンを押してタイトル画面を出してください。
SELECTボタンにより指マークを移動させ、決定すればSTARTボタンを押してください。

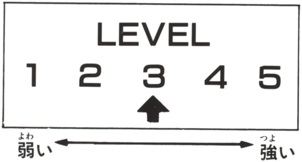
タイトル画面
（セレクト画面）

	1 PLAYER A	コンピュータと対戦	11点制
	1 PLAYER B	コンピュータと対戦	21点制
	2 PLAYER A	2人用対戦	11点制
	2 PLAYER B	2人用対戦	21点制

● **レベルセレクト**：SELECTボタンにより⬆マークを移動させ、決定すればSTARTボタンを押してください。さあゲームの開始です。



レベルセレクト画面

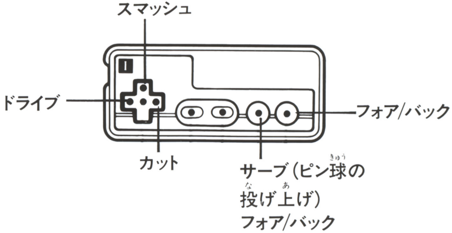


5 ゲームの遊び方

■サービス

1. でラケットを左右に移動させ、サーブする位置を決めてください。
2. Ⓑボタンでピン球を上に投げます。
3. タイミングをはかり によりドライブまたはカットで打ちます。
4. バックでサーブする場合は、Ⓐボタンを押し続けてください。

注）対戦相手がサーブする場合、自分のラケットは自動的に移動し、位置が変わります。



ルール

1. 1試合3ゲームを行い、2ゲーム先取した方が勝ちです。
2. 1ゲームは21点（または11点）を先取した方が勝ちです。
3. 両者の得点が20対20（または10対10）になると、ジュースで、それ以降は連続2点先取した方が勝ちとなります。

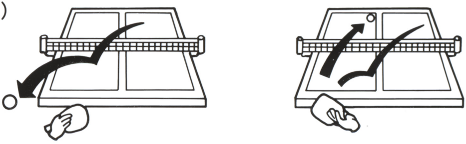
注）98対98になった場合のみ、先に99点になった方が勝ちです。

4. サービスの交替（チェンジ・サービス）
   - 両者の得点の合計が5点になった時、それ以降5点を加えるたびに交替します。
   - ジュースとなった場合は1点ごとに交替します。
5. コートの交替（ゲーム・チェンジ・エンド）
   - コートの交替は1ゲームごとに行います。
   - 3ゲームめでは、どちらかが10点（または5点）を先取した時点で行います。

注）コンピュータとの対戦を選択した時は、コートの交替はありません。

●ラケットを振るタイミングで打球の方向が決まります。
●フォアハンドとバックハンドの切りかえをすばやく行えば逆サイドに来た球を楽に返すことができ(図1)、また相手を左右にゆさぶることもできます。(図2)

(図1)



空振り(フォア)　　ヒット(バック)

(図2)

バックでコーナーをつき、フォアに切りかえて…すかさず逆サイドをつく!

■テクニック

	球のスピード	球の回転	使い方
スマッシュ	高速	前方向	相手からチャンスボールが返って来た時、タイミングよく打って下さい。(チャンスボールはヒュ〜ンという音とともに高くとんで来ます。)
ドライブ	速い	前方向	バウンドしてから球が伸びるので攻撃に有効です。
カット	遅い	後方向	スピードが遅いので相手のタイミングを狂わせることができます。また、相手の返球が拾いやすい打法です。
フォアハンドまたはバックハンド			相手に逆サイドをつかれた時に、また相手を左右にゆさぶる時に使うと効果的です。

■用語

●IN：正しいサービス、返球がされた時。（正式にはSAFE）

●OUT：正しいサービス、返球がされなかった時。

●NET：サービス、返球がネットにかかりアウトとなった時。

●LET：ノーカウントのこと。

●DEUCE：20対20（または10対10）の時、それ以降同点となった時。

●LOVE ALL：「試合開始」のこと。

●CHANGE COURT：プレイするサイドを代わること。（正式にはGAME CHANGE END）

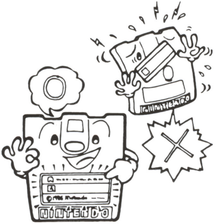
●GAME SET：「試合終了」のこと。

6 ディスクカード取扱い注意事項

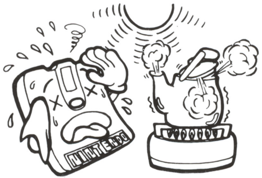
注意事項を守って、ディスクカードを大切に使って下さい。

● ディスクカードの磁気フィルム部分に、指で直接触れたり、汚したり、また傷をつけたりは絶対にしないでください。

● シールをディスクカードに貼る場合は、指定位置へ、正しく貼ってください。(誤まった位置へ貼ったり、重ね貼りをすると故障の原因となります。)

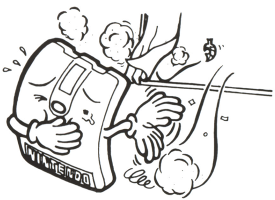


● 直射日光の当る所や、熱器具の側、湿気の多い所には置かないでください。



●ホコリやゴミ、チリの多い所には置かないでください。

●シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油では、ふかないでください。

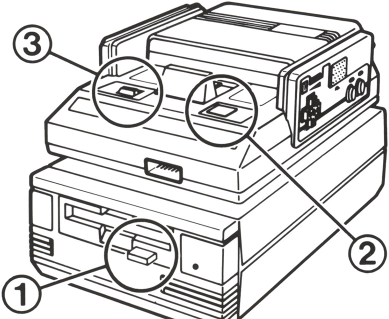


●磁石を近づけないでください。テレビ、ラジオ等にも磁力がありますので、注意してください。大切な記録が消えてしまうことがあります。

●落としたり、踏んだり、強い振動やショックを与えないでください。使用しない時は、必ずプラスチックのカードケースに入れて保管してください。

ディスクドライブの作動中ランプが点灯している時には、下記のことは絶体にしないでください。

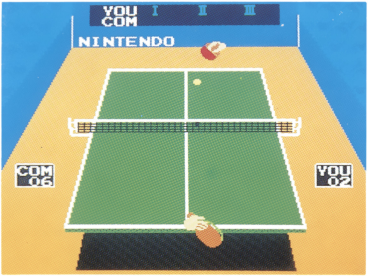
①イジェクトボタンを押さないでください。
②ファミリーコンピュータ本体のRESETボタンを押さないでください。
③ファミリーコンピュータ本体の電源スイッチを切らないでください。



ディスクシステムが
正常に作動しなくなった時には…

ディスクシステムが正常に作動しなくなった時には、テレビ画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示されます。
下の表を参考にして原因を調べてください。

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードが正しくセットされていません。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下です。乾電池を新しいものに交換してください。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れています。他のカードを使うか、ツメの所にテープを貼ってください。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされています。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされています。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされています。
A B SIDE ERR.07	指定と違う面がセットされています。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされています。
ERR.20～40	ファミコン本体・ディスクシステム・カードを買ったお店か、任天堂へ相談してください。



任天堂株式会社

本　　社/605	京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL (075)541-6113(代)
東京支店/101	東京都千代田区神田須田町1丁目22 TEL (03) 254-1781(代)
大阪支店/542	大阪市南区長堀橋筋1丁目32 TEL (06) 245-4155(代)
名古屋営業所/451	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TEL (052)571-2506(代)
札幌営業所/060	札幌市中央区北九条西18丁目2番地 TEL (011)621-0513(代)
岡山営業所/700	岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL (0862)52-1821(代)

© 1987 Nintendo／KONAMI